



En gaule, semble-t-il, la notion de loisir fut un apport de la civilisation romaine.

C'est que délasserment et distractions publiques étaient incontournables à Rome et dans l'Empire (en latin, le mot « loisir », otium, est d'ailleurs opposé au mot « affaires », negotium). Par ailleurs, la Gaule réserva un accueil tout à fait favorable à ces loisirs romains (théâtre, combats de gladiateurs, courses de chars, repas, usage des thermes...).

Et si les adultes gallo-romains se délassaient, les enfants n'étaient pas en reste, comme en témoignent les nombreux jouets retrouvés par l'archéologie.

Petit détour par les jeux simples ou plus élaborés des jeunes Gallo-romains d'il y a deux mille ans.

Les poupées

La poupée était le jouet par excellence de la petite fille. En bois, en os ou en terre cuite, la "pupa" était souvent articulée. En Gaule, les poupées devaient être en bois recouvert de tissu; l'archéologie nous a livré très peu de matériel.

Du mobilier, des dinettes, des vêtements pouvaient compléter le jeu (le Römisch-Germanisches Museum de Cologne conserve une panoplie d'assiettes et de gobelets miniatures découverts dans des tombes d'enfants).

Les hochets

Ce sont les jouets du tout-petit. Avec ou sans manche, la "crepundia" ou la "crepitacula" (crepare signifie « faire du bruit » et crepitare, « émettre un bruit sec régulier ») contenaient des billes ou comportaient des anneaux : le bruit était assuré ! Ce bruit était censé éloigner les mauvais esprits.

Les sifflets

Ils faisaient aussi du bruit et les mêmes pouvoirs que les hochets leur étaient attribués. Les sifflets se présentaient sous la forme de petits animaux en terre cuite percés de deux trous.

Les animaux

On retrouvait les animaux sauvages ou domestiques dans la panoplie des jouets gallo-romains. Ils étaient parfois montés sur roulettes, afin d'être tractés.

Les moyens de locomotion

Comme les grands, les petits garçons pouvaient utiliser un chariot tiré par un petit animal ou encore par un autre enfant.

Il existait même de véritables chars de course en miniature...

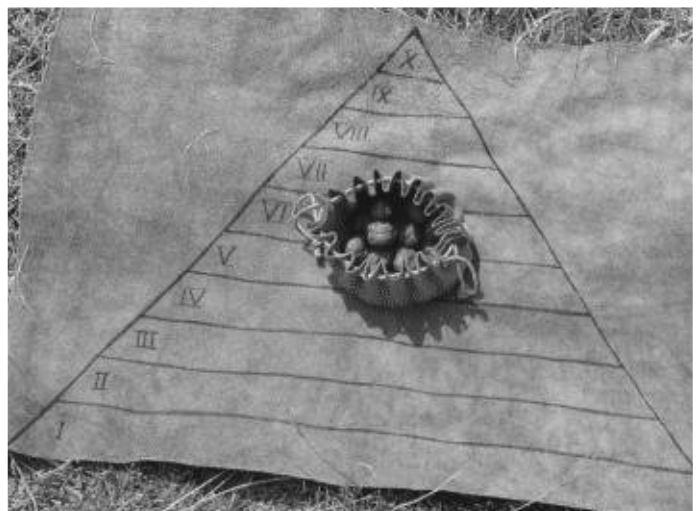
Les noix

A côté des jeux de balle, les jeux qui faisaient intervenir les noix étaient très nombreux. On disait même d'un enfant romain qui entrait dans l'adolescence qu'il « abandonnait les noix ».

Si les noix étaient tellement en vogue à Rome, il est fort probable qu'elles le furent également en Gaule romaine, ne serait-ce que par l'abondance de ce fruit dans nos régions.

Les règles de jeux ? A l'envi !

Prenons l'exemple du jeu du Delta. Deux joueurs se plaçaient à 2 ou 3 mètres de la base du delta et lançaient tour à tour leurs noix. Le chiffre inscrit dans les cases où tombaient les noix rapportait autant de points (la noix sortant du delta ne donnait aucun point et celle tombant sur une intersection ne valait que les points de la case inférieure). Il suffisait de comptabiliser les points obtenus.



Jeu du Delta



Placez une jarre à la place du delta, remplacez, si vous le voulez, les noix par des cailloux, ou encore intensifiez les règles du jeu... et vous obtenez un passe-temps qui remporte encore aujourd'hui pas mal de succès

Les jeux d'adresse

On a retrouvé des toupies et des yo-yo en bois. La forme de ces jeux n'a guère évolué depuis l'Antiquité.

Les enfants utilisaient également le sabot, cette grosse toupie actionnée par une lanière et aussi le cerceau.

Les jeux de table

Les jeux de hasard, les divers jeux de stratégie (les Latroncules, la Marelle, le Moulin, le Ludus duodecim Scriptorum...) furent couramment pratiqués, comme l'attestent les nombreux pions, dés, tables découverts dans les fouilles. On peut supposer qu'il s'agissait de jeux s'adressant d'avantage aux adultes et aux adolescents qu'aux petits enfants.

Les **puzzles** étaient bien connus dans l'Antiquité. Celui dit d'Archimède proposait quatorze lamelles en bois ou en os, de formes géométriques différentes, qui pouvaient se combiner de diverses façons pour évoquer animaux, chasseur à l'affût, dame qui court...

Les **dés** romains étaient en tous points semblables aux nôtres, le total de deux faces opposées totalisant 7.

Le **jeu du Moulin** proposait un petit tableau circulaire ou encore d'un autre modèle, à trois carrés concentriques. Ce tableau était tracé sur le sol ou sur un tapis. Deux adversaires faisaient avancer à tour de rôle pièces, pions, cailloux, etc. jusqu'à ce que l'un des deux parvienne à en aligner trois.

Les **osselets** (les astragales du moutons ou du boeufs) étaient couramment utilisés dans les jeux. Ils pouvaient même remplacer les dés, car on attribuait une valeur différente aux quatre faces (deux sont étroites, deux sont plus larges). Le coup de Vénus signifiait un coup gagnant: les quatre

osselets lancés s'immobilisaient chacun sur une face différente ; le coup du chien, en revanche, était un coup perdant, les quatre osselets s'immobilisaient sur la même face.



Latroncules

A lire :

Archelo-J, Se divertir en Gaule Belgique à l'époque romaine, dans les Dossiers pédagogiques Gallia Belgica, 2001.

G. Coulon, L'Enfant en Gaule romaine, Paris, Errance, 1994.

A visiter :

Malagne La Gallo-Romaine, archeoparc de Rochefort
<http://www.malagne.be>

Christian LIMBREE

Article extrait du Cahier n°41/2006 du « Cercle culturel et historique de Rochefort », communiqué par **Charles Hutlet** de la CEDD NamLux.

**Le jeu, c'est tout ce qu'on fait
sans y être obligé.**

Mark Twain